

# **RAPORT KWARTALNY**

## **ZA III KWARTAŁ 2012 R.**



**11 BIT STUDIOS S.A.**  
z siedzibą w Warszawie

14 listopada 2012 r.

## SPIS TREŚCI

I. PISMO ZARZĄDU .....	3
II. DANE FINANSOWE.....	4
III. KOMENTARZE ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE .....	5
IV. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI.....	5
V. STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU .....	6
VI. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	7

## I. PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przekazujemy Państwu jednostkowy raport kwartalny Spółki za III kwartał 2012 roku.

Był to okres, który od strony realizacji planu wydawniczego mógł wyglądać na nieciekawym, jednak w spółce bardzo dużo się działo. Przede wszystkim została sfinalizowana transakcja pozyskania kapitału od globalnego inwestora finansowego, Amplico OFE. Dzięki podniesieniu kapitału w drodze emisji na warunkach rynkowych, oraz dzięki systematycznie wypracowywanym zyskom, nasz kapitał własny przekroczył już kwotę 6 mln zł. Mijają równo dwa lata do debiutu na New Connect, na którym pojawiliśmy się z kapitałem 709 tys. zł, jak informował nasz pierwszy raport finansowy za III kwartał 2010 roku. Zwielokrotnienie przez ten czas wartości spółki, podczas pogłębiającego się kryzysu finansowej oraz na bardzo trudnym rynku światowym, jest sukcesem i zasługą wszystkich Pracowników i Współpracowników Spółki, którym niniejszym składamy najszczerze podziękowania.

W III kwartale ukazała się kolejna wersja naszej przebojowej gry Anomaly Warzone Earth, tym razem na konsolę Playstation3. Łącznie wydaliśmy tę grę na 7 platform i udowodniliśmy, że spełniamy najwyższe światowe standardy w zakresie designu i programowania. Jesteśmy przygotowani do szybkiej produkcji kolejnych tytułów, które już publicznie zapowiedzieliśmy i skierowaliśmy do sprzedaży. Gracze na całym świecie emocjonują się już nową grą Funky Smugglers na platformach mobilnych, dziś trafił do nich kolejny tytuł Sleepwalker's Journey, a jeszcze przed końcem roku wydamy także mocno oczekiwane Anomaly Korea.

Nowe gry zaczną pracować na nasz wynik w IV kwartale br. i w kolejnych okresach. Tymczasem wynik osiągnięty w III kwartale zawiera przede wszystkim rozliczenie sprzedaży Anomaly Warzone Earth w wersji na konsolę Xbox360 oraz na wszystkie pozostałe platformy, na których nadal trwa sprzedaż w kanałach dystrybucji elektronicznej. Jeśli śledzicie Państwo tempo pojawiania się ocen i komentarzy w sklepach takich jak Apple AppStore, Google Play czy Steam, widzicie że cały czas zdobywamy nowych fanów, którzy poznają naszą przebojową i obsypaną nagrodami produkcję.

Po przeszło dwóch latach prowadzenia działalności znamy już bardzo szczegółowo jej specyfikę. Coraz lepiej planujemy harmonogram produkcyjny, a także przychody, koszty i inwestycje. Szczególnie struktura przychodów i kosztów okazała się różna od tego, co zakładaliśmy w naszych budżetach dwa lata temu. Działalność jest bardziej rentowna, ale rośnie wolniej niż przewidywaliśmy. Także tempo ukazywania się kolejnych gier jest nieco wolniejsze niż założenia. W bieżącym roku spowoduje to, że zgodnie ze stanem na dzień niniejszego raportu wypracujemy założony zysk netto, jednak przy niższych przychodach. Z powodu tego odchylenia wymagania rynku publicznego zmuszają nas do korekty prognozy na rok 2012. Podkreślamy jednak, że na poziomie wyniku netto nie widzimy zagrożenia dla realizacji naszych planów, a tym samym wzrostu wartości Spółki.

Składając podziękowanie wszystkim inwestorom za zaufanie, jakim obdarzyli Spółkę na każdym etapie jej powstawania i rozwoju, oraz graczom za spontaniczne reakcje i wsparcie pozwalające na zaistnienie na trudnym rynku światowym, zapraszamy do zapoznania się z niniejszym raportem.

W imieniu Zarządu,



**Grzegorz Miechowski**  
Prezes Zarządu

**Bartosz Brzostek**  
Członek Zarządu

**Przemysław Marszał**  
Członek Zarządu

**Michał Drozdowski**  
Członek Zarządu

## II. DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat	Za okres	Za okres	Za okres
	01.01.2012 30.09.2012	01.07.2012 30.09.2012	01.07.2011 30.09.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	2 594 449,42	1 058 151,09	917 570,92
Zysk/strata ze sprzedaży	701 596,49	255 594,08	543 377,60
Zysk/strata na działalności operacyjnej	701 296,34	255 594,08	543 378,39
Amortyzacja	87 223,24	24 280,08	8 188,00
EBITDA**	788 519,58	279 874,58	551 566,39
Zysk brutto na działalności gospodarczej	684 902,10	254 022,77	572 855,30
Zysk brutto	684 902,10	254 022,77	572 855,30
Zysk netto	555 922,10	207 999,77	465 244,30

\*w tym zmiana stanu produktów

\*\*EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:	Stan na dzień:
	30.09.2012	30.09.2011
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>47 517,61</b>	<b>85 419,90</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	7 900,66	0,00
Należności długoterminowe	0,00	0,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>6 335 843,78</b>	<b>2 055 291,90</b>
Należności krótkoterminowe	469 263,83	431 858,62
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3 925 967,48	737 882,62
<b>Kapitał własny</b>	<b>6 137 153,51</b>	<b>2 060 009,60</b>
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	92 622,90	80 702,20

### III. KOMENTARZE ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Trzeci kwartał 2012r. był okresem intensywnych prac nad nowymi produkcjami Spółki, które zaczęły ukazywać się w IV kwartale. W październiku została wydana gra Funky Smugglers, a w dniu publikacji niniejszego raportu ukazała się gra Sleepwalker's Journey.

Na przełomie sierpnia i września Spółka wydała grę Anomaly Warzone Earth w wersji na konsolę Sony Playstation 3.

Decydujący wpływ na pozytywne wyniki III kwartału miały wpływ trzy czynniki:

- utrzymująca się dobra sprzedaż gry Anomaly Warzone Earth na platformach PC, Mac i mobilnych,
- wykazanie sprzedaży Anomaly Warzone Earth na konsoli Xbox 360 w II kwartale, zaraportowane przez Microsoft w III kwartale,
- rozwój działu Business Development, dzięki któremu Spółka pozyskała nowych partnerów wydawniczych oraz zawarła atrakcyjne umowy. Dobrym przykładem wspomnianych działań jest opracowanie specjalnej wersji gry Anomaly Warzone Earth dla koncernu LG wspierającej nowe technologie mobilne, w tym LG Dual Screen.

Analiza danych finansowych z trzech kwartałów tego roku oraz planowanych przychodów w IV kwartale zmusiła Zarząd Spółki do korekty opublikowanych prognoz dotyczących roku 2012. Spółka podtrzymuje planowany zysk w wysokości 1,74 mln złotych, ale planuje niższe przychody netto w wysokości 3,05 mln złotych. Korekta wynika z dwóch podstawowych faktów:

1. Spółka wykazuje wyższą rentowność na prowadzonej działalności niż było to planowane przy sporządzaniu prognoz.
2. Przychody Spółki generowane przez poszczególne gry rozkładają się w czasie w inny sposób, niż Spółka założyła przy sporządzaniu prognoz. W założeniach większość przychodów miała być generowana w początkowej fazie sprzedaży. Dotychczasowe doświadczenia pokazują jednak, że kolejne kwartały po premierze gry generują zbliżoną sprzedaż, a nawet zdarza się, że wyższą niż pierwszy okres sprawozdawczy.

### IV. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI

#### **1. Premiera gry Anomaly Warzone Earth dla Playstation 3**

Na przełomie sierpnia i września 2012 r. miała premierę wersja gry Anomaly Warzone Earth dla konsoli Sony Playstation 3. Gra dostępna jest tylko w wersji elektronicznej poprzez usługę Playstation Store.

#### **2. Prace nad nowymi projektami**

W trzecim kwartale Spółka kontynuowała prace nad kolejnymi grami. Pierwsze informacje o nowych projektach zostały podane do wiadomości publicznej w dniu 10 sierpnia 2012 r. Można je znaleźć na stronach Spółki:

[www.11bitstudios.com](http://www.11bitstudios.com)

[www.11bitstudios.pl](http://www.11bitstudios.pl)

oraz na dedykowanych stronach gier:

[www.funkysmugglers.com](http://www.funkysmugglers.com)

[www.sleepwalkersjourney.com](http://www.sleepwalkersjourney.com)

[www.anomalykorea.com](http://www.anomalykorea.com)

### 3. Udział w targach Gamescom

Przedstawiciele Spółki wzięli udział w jednej z największych imprez wystawienniczych branży gier wideo Gamescom 2012 w Kolonii. Spółka prezentowała na swoim stoisku zapowiedziane gry mediom jak i partnerom biznesowym. Spotkania z mediami zaowocowały licznymi publikacjami na temat gier. Oto kilka przykładów:

Pocketgamer

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/Funky+Smugglers/news.asp?c=44100>

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPad/Anomaly+Korea/video.asp?c=44230>

[http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/Anomaly+Korea/ip\\_news.asp?c=44096](http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/Anomaly+Korea/ip_news.asp?c=44096)

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/Sleepwalker's+Journey/news.asp?c=44179>

4players.de

[http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/32397/2109667/Anomaly\\_Korea%7C11\\_bit\\_Studios\\_Drei\\_neue\\_Spiele.html](http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/32397/2109667/Anomaly_Korea%7C11_bit_Studios_Drei_neue_Spiele.html)

Eurogamer

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-17-tower-offense-sequel-anomaly-korea-announced>

Kotaku

<http://kotaku.com/anomaly-korea/>

<http://www.kotaku.com.au/2012/08/why-be-a-tower-defender-when-you-can-be-a-tower-attacker/>

N4G

<http://n4g.com/news/1062361/anomaly-korea-reaches-expanded-audiences-at-gamescom>

<http://n4g.com/news/1060437/pocket-gamer-hands-off-with-anomaly-korea>

<http://n4g.com/news/1061793/sleepwalkers-journey-dreams-of-ios-and-android>

### 4. Emisja akcji serii E

W dniu 26 września 2012r. Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XII Wydział KRS zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w drodze emisji 305 500 akcji serii E. Spółka pozyskała z emisji akcji serii E kwotę 2 749 500 złotych.

Akcje serii E zostały wprowadzone do obrotu na rynku NewConnect dnia 12 listopada 2012r.

## V. STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów	Wartość nominalna PLN
Grzegorz Miechowski	231696	10,45%	231696	10,45%	23 169,60
Bartosz Brzostek	288696	13,02%	288696	13,02%	28 869,60
Michał Drozdowski	140630	6,34%	140630	6,34%	14 063,00

Przemysław Marszał	179130	8,08%	179130	8,08%	17 913,00
Marcin Przasnyski	150426	6,78%	150426	6,78%	15 042,60
Amplico OFE i DFE	310244	13,99%	310244	13,99%	31 024,40
pozostali akcjonariusze	916377	41,33%	916377	41,33%	91 637,70
RAZEM	2217199	100,00%	2217199	100,00%	221 719,90

## VI. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE

Zarząd 11 bit studios S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, przedstawione wybrane informacje finansowe Spółki za III kwartał 2011 roku, a także dane w ujęciu narastającym za I, II i III kwartał sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że informacje dotyczące działalności Spółki w okresie objętym raportem przedstawiają prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji 11 bit studios S.A.

W imieniu Zarządu,

**Grzegorz Miechowski**  
Prezes Zarządu

**Bartosz Brzostek**  
Członek Zarządu

**Przemysław Marszał**  
Członek Zarządu

**Michał Drozdowski**  
Członek Zarządu